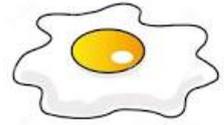


JEU D'ORIENTATION CYCLE 3



Des œufs sur le plan

A l'occasion des prochaines chasses à œufs, en voici une à mener avec vos enfants, à la maison, tout en faisant de l'orientation.

1ère étape : Faire le plan de votre espace de jeu.

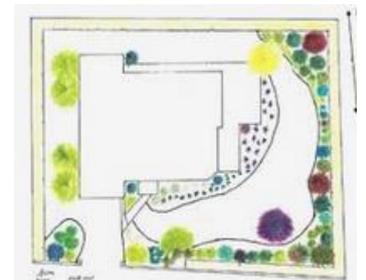
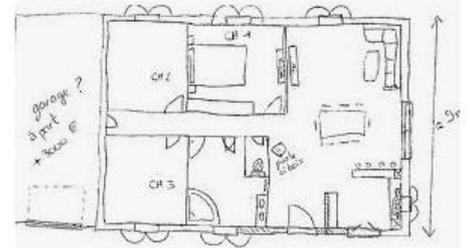
Il s'agit de **représenter** au crayon (pour pouvoir gommer), les **différents espaces** (la maison, le jardin, les différentes pièces, les portes pour passer de l'une à l'autre, quelques points remarquables (un arbre particulier, un abri de jardin, les meubles de la maison, etc)).

Ce n'est **pas grave si tout ça est approximatif**.

En cas de difficultés, l'adulte peut faire le contour général, et l'enfant peut compléter en ajoutant des détails.

L'essentiel est qu'on soit d'accord avec ce qui a été représenté.

Attention particulière : Avec des élèves de cycle 3, on peut faire porter l'attention sur les distances réelles et leurs représentations sur le plan, et faire allusion à ce qu'on appelle une échelle (exemple : un pas dans la réalité = 1cm sur mon plan).



2ème étape : Cacher et chercher les œufs.

Option 1 : L'adulte cache les œufs dans le jardin, à des endroits qu'il reporte sur le plan (une petite croix pour chaque œuf déposé). Les enfants n'ont pas le droit de regarder. Puis, les enfants doivent les trouver, en utilisant le plan. Quand un œuf a été trouvé, l'enfant entoure la croix correspondante sur le plan.

* **Variante avec des « leurres »** : Des œufs ont été déposés à certains endroits, sans être répertoriés sur le plan. Ces œufs n'ont pas le droit d'être ramassés. Ils seront récupérés plus tard, après que toutes les petites croix du plan auront été entourées.

Option 2 : La course à deux : Deux enfants ont le même nombre d'œufs (chacun 20 par exemple). Chacun va cacher ses œufs et les reporte sur son plan, en faisant une petite croix (il faut donc deux plans).

Au retour, on s'échange les plans. Chacun doit aller chercher les œufs déposés par l'autre. Attention, on n'a pas le droit de ramasser les œufs qu'on a posé soi-même. Quand un œuf a été trouvé, l'enfant entoure la croix correspondante sur le plan.

Le premier qui a trouvé les 20 œufs a gagné.

* **Variante avec des « leurres »** : Chaque enfant dispose de 5 œufs qu'il va déposer, sans les marquer sur son plan. Personne n'a le droit de les ramasser.

A vos œufs, prêts ? ... PARTEZ !